

Daydream Software AB (publ)

Bokslutskommuniké 2005

Nyckeltal	Oktober - December 2005	Januari - December 2005	Oktober - December 2004	Januari - December 2004
Omsättning	2,6 mkr	17,9 mkr	1,4 mkr	8,0 mkr
Resultat efter skatt	-6,9 mkr	-11,5 mkr	-5,0 mkr	-19,8 mkr
Resultat per aktie	-0,35 kr	-0,60 kr	-0,66 kr	-3,43 kr

- Omsättningen under perioden januari – december 2005 uppgick till 17,9 mkr (8,0 mkr) och resultatet till -11,5 mkr (-19,8 mkr). Omsättningen för fjärde kvartalet 2005 uppgick till 2,6 mkr (1,4 mkr) och resultatet till -6,9 mkr (-5,0 mkr).

- Resultat per aktie för perioden januari – december 2005 var -0,60 kr (-3,43 kr). Resultat per aktie för andra kvartalet 2005 var -0,35 kr (-0,66 kr).

- Daydream slöt under fjärde kvartalet avtal med amerikanska Sona Mobile rörande utvecklingen av ett "Massive Multiplayer Spel" baserat på varumärket Star Trek.

- Daydream tecknade i oktober ett betydelsefullt avtal med Aspiro avseende försäljning av Daydreams produkter genom Aspiros alla nätverk.

- Daydream tecknade i oktober två avtal som ger bolaget distributionsrättigheterna för två starka varumärken – Mastermind och Joe Cartoon™.

- Resultatet för perioden har belastats med kostnader för omstrukturering och kundförlust om 0,8 mkr. Under årets sista kvartal genomfördes en avskrivning om 1,9 mkr på de immateriella tillgångarna.

Konsoliderad verksamhet utgör grunden för att utveckla strategin

- Daydream har genomfört en konsolidering av verksamheten, vilket har resulterat i att verksamheten är koncentrerad till huvudkontoret i Malmö, att bolagets samlade kostnadsmassa har minskat, och att omsättningen under 2005 ökade med mer än 120 procent.

- Efter periodens utgång genomfördes ett förvärv av den ledande ryska poker- och kasinosajten Dreamland Poker. Förvärvet är första steget i att realisera Daydreams framtida strategi att etablera verksamhet med speltjänster för spel om pengar, via mobiltelefon, Internet och andra digitala kanaler.

Om Daydream

Daydream är en skandinavisk distributör, förläggare och producent av de mest attraktiva och underhållande spelen och innehållen för mobiltelefoner. Daydreams produkter utmärker sig genom att utnyttja mobiltelefonens unika funktioner för nätverksuppkoppling, personalisering och positionering.

Daydream har i sin studioverksamhet designat och utvecklat digitala spel sedan 1994 och besitter idag spetskompetens inom utveckling av innovativa, interaktiva spel, baserade på avancerad teknologi. Daydreams portfölj innehåller titlar som *Happy Tree Friends*, *Botfighters*, *Bouncy*, *Supafly*, *Netbaby Grand Prix* och *Nuxelia*.

Daydreams kunder utgörs av mobilterminalstillverkare, mobiloperatörer samt större internationella spelförläggare, exempelvis Nokia, TeliaSonera samt Ifone. Daydream har idag 16 medarbetare med huvudkontor i Malmö. Sedan december 2000 är Daydreams B-aktie noterat på Stockholmsbörsens O-lista.

Viktiga händelser

Daydream vidareutvecklar strategin och genomför förvärv

Under 2005 inleddes ett strategiskt arbete vilket initialt fokuserade på att skapa en stabil plattform baserad på ökad lönsamhet och tillväxt i förlagsverksamheten. Resultatet består i korthet av en konsoliderad förlagsverksamhet med ett tydligare erbjudande, vilket har givit upphov till en positiv ekonomisk trend under andra halvåret 2005. Förutsättningarna har därför avsevärt stärkts för att förlagsverksamheten ska visa både lönsamhet och god tillväxt under 2006. Nu tar Daydream nästa steg i strategiarbetet, vilket innebär att bolaget flyttar fram sin position i värdekedjan och breddar produktportföljen och därigenom intäktsbasen.

Första steget – att etablera Daydream som speloperatör

Förvärvet av Dreamland Poker är första fasen i Daydreams strategi att etablera sig som en oberoende speloperatör med ett erbjudande riktat direkt till slutkund, distribuerat via mobiltelefon, Internet och andra digitala kanaler. Förvärvet ger Daydream tillgång till ett etablerat varumärke, en växande kundstock samt upparbetade marknadsföringskanaler och samarbeten.

Andra steget – att bredda produktportföljen till befintliga kunder

Den andra fasen i utvecklingen av Daydreams verksamhet består i att utveckla egna tekniska lösningar med nya spelprodukter för spel om pengar, vilket kommer att bredda Daydreams produktportfölj och erbjudande. Daydreams nuvarande och potentiella kunder kommer, utöver mobila skicklighetsspel, därigenom att erbjudas en systemlösning bestående av spelprodukter för spel om pengar samt för betal-, support och understödjandesystem. Daydream planerar för att en teknisk plattformen ska vara färdig under andra halvåret 2006.

Verksamheten under det fjärde kvartalet 2005

Fokus för arbetet under fjärde kvartalet 2005 har varit att slutföra konsolideringen av den nuvarande verksamheten. Parallellt med detta arbete har styrelse och företagsledning varit engagerade i arbetet med bolagets strategi samt i förhandlingar med förvärvsobjektet Dreamland Poker.

Verksamheten har under fjärde kvartalet i stort utvecklats i linje med företagsledningens förväntningar. Daydream har tecknat ett antal betydelsefulla avtal för utveckling och distribution av spel, som kommer att lanseras under 2006. Konsolideringen har inneburit att de löpande fasta kostnaderna per månad har sänkts betydligt.

Nya avtal för att utveckla och distribuera mobilspel

Under perioden ingicks ett flertal för bolaget viktiga avtal avseende rätten att utveckla och distribuera spel och relaterade produkter och tjänster för mobiltelefoner.

Daydream slöt under sista kvartalet bland annat avtal med Amerikanska Sona Mobile rörande utvecklingen av ett "Massive Multiplayer Spel" baserat på bolagets Botfighters plattform. Spelet kommer först att lanseras under varumärket Star Trek vilket sker globalt under 2006, samtidigt som det sker en relansering av Paramounts Star Trek filmer. Med utvecklingen av Star Trek ser Daydream en stor potential att utveckla ytterligare spel, så kallade "white label spel", vilka bygger på BotFighters plattform.

Vidare är det glädjande att Daydream tecknat avtal om exklusiv rätt om att utveckla och distribuera mobila speltjänster baserade på det välkända varumärket Joe Cartoon (TM). Distributionsrättigheterna avser den hela europeiska marknaden.

Daydream har under perioden även slutit avtal med den engelska aktören IRM Ltd avseende distribution av spelet Mastermind för mobiltelefoner. Avtalet ger Daydream global distributionsrätt exklusivt Nord- och Sydamerika.

Under perioden träffande bolaget även ett avtal med Anjar Ltd avseende distributionsrättigheterna för det klassiska spelet Othello. Avtalet gäller för den östeuropeiska marknaden.

Nya avtal för distributionen av Daydreams spel

Daydream slöt under oktober ett distributionsavtal med den svenska internetportalen Aspiro, vilket betyder att bolagets spelprodukter kommer att marknadsföras och distribueras genom Aspiros samtliga kanaler vilka primärt når den skandinaviska marknaden.

Under årets sista kvartal ingicks även avtal om distribution av Daydreams produkter på den finska marknaden. Marknadsföringen och distributionen sker i samarbete med finska Mobile Avenue.

Utöver ovanstående avtal har Daydream också tecknat avtal med samt förhandlar om ytterligare avtal med ledande mobiltelefonföretag, vilka önskar förbli anonyma. Avtalen avser utveckling av spel, vilka ska ingå i mobiltelefonerna redan när de levereras och säljs till kund.

Sammanfattningsvis har Daydreams under fjärde kvartalet varit framgångsrika vad gäller att teckna avtal med starka varumärken samt i att utveckla bolagets nätverk för marknadsföring och distribution av bolagets produkter. Daydream har idag distributionspartner i merparten av de europeiska länderna.

Daydream kraftsamlar

Ett led i Daydreams kraftsamling är att knyta förslags- och studioverksamheten närmare varandra. Därför ingår framgent studioverksamheten som en del av förlagsverksamheten. Studioverksamheten har fått ett starkare fokus på konceptutveckling och speldesign, vilket betyder att enklare utveckling och programmering utkontrakteras till bolagets nätverk av underleverantörer. Denna åtgärd har flera fördelar; dels kan studioverksamheten i högre grad fokusera på den delen i spelutvecklingen som är mest krävande och intäktsgenererande – spelide och desing, dels sänker Daydream den löpande kostnadsmassan för verksamheten. Efter genomförda åtgärder står studioverksamheten starkare rustad för att möta förfrågningar från ledande mobiltelefonstillverkare samt för att utveckla spel utifrån förlagsverksamhetens varumärkesrättigheter.

Verksamhetsåret 2005

Ett av de mest betydelsefulla avtalen under 2005 är samarbetet med Warner Brothers som ger Daydream rätt att distribuera och utveckla underhållningstjänster för den skandinaviska marknaden baserat på välkända varumärken tillhörande avtalspartnern. Den första stora Warner Brothers-releasen baserades på den nya Harry Potter-filmen, som hade premiär i november 2005. Daydream lanserade det första Harry Potter spelet i Norge under november. Spelet har tagits emot väl av marknaden och har sålt enligt förväntningarna.

Sammanfattningsvis har verksamhetsåret 2005 inneburit att Daydream har fått ett tydligare fokus i sin verksamhet och i sitt erbjudande. De två genomförda förvärven under 2005 har fullt ut integrerats i befintlig verksamhet och den löpande kostnadsmassan har sänkts betydligt samtidigt som intäkterna sett till helåret har ökat med mer än 120 procent.

Beaktande de verksamhetsförändringar som genomförts under året ligger tillväxten i linje med företagsledningens och styrelsens förväntningar, dock möter bolagets lönsamhet och kassaflöde inte de interna målen. Därför kommer företagsledningen att bibehålla ett starkt fokus på att stärka både kassaflöde och lönsamhet under 2006.

Genom ett tydligare fokus i förlagsverksamheten sammantaget med bolagets utvecklade strategi att bredda produktportföljen med produkter för spel om pengar samt att etablera sig som en oberoende speloperatör, gör att Daydream står starkt inför 2006.

Marknad

Den globala marknaden för skicklighetsspel utvecklade för mobiltelefonen står under stark tillväxt och beräknas växa med mer än 30 procent per år fram till 2009, enligt Jupiter Research. Den europeiska marknaden för mobilspel beräknas under 2005 omsätta 11 miljarder kronor, enligt samma källa. Daydream har dock noterat en ökande konkurrens från lågkostnadsländer som framförallt påverkar studioverksamheten.

Marknaden för onlinespel om pengar förväntas även fortsättningsvis uppvisa starka tillväxtsiffror. Spel via Internet är den digitala kanal som fram till dags datum har uppvisat starkast tillväxt och lönsamhet. Dock förväntas det kommersiella genombrott för spel om pengar via mobiltelefonen och digital-TV komma inom 12-24 månader, enligt flera samstämmiga marknadsbedömare. Enligt Screen Digest förväntas tillväxten för mobilspel uppgå till 35 procent per år under de närmaste fem åren. Givet denna tillväxttakt kommer marknaden för mobilspelande 2010 omsätta närmare 50 miljarder kronor.

Resultat och finansiell ställning

För perioden januari – december 2005 uppgick omsättningen till 17,9 mkr. Omsättningen under samma period förra året var 8,0 mkr. Tillväxten om 9,9 mkr i bolaget jämfört med föregående år består främst av de två förvärv inom förläggarverksamhet som genomförts under 2005.

På årsbasis hänför sig hälften av omsättningen från förläggarverksamheten och hälften från studioverksamheten. Dock har förläggarverksamheten under andra delen av 2005 haft en något högre tillväxttakt än studioverksamheten.

Omsättningen under årets sista kvartal uppgick till 2,6 mkr vilket är en ökning mot föregående års sista kvartal med 1,2 mkr.

Resultatet efter skatt för perioden var -11,5 mkr. Resultat efter skatt för samma period förra året var -19,8 mkr.

Resultat per aktie för perioden var - 0,60 kr. Resultat per aktie för samma period förra året var -3,43 kr.

Övriga externa kostnader har under 2005 uppgått till 12,6 mkr, vilket är en minskning med 1,3 mkr jämfört med samma period förra året (13,9 mkr). Övriga kostnader för fjärde kvartalet 2005 har ökat med 1,6 mkr jämfört med sista kvartalet 2004. En del av denna ökning är direkt relaterad till att förläggarverksamheten tillkommit i verksamheten sedan föregående år och de direkta kostnaderna avseende inköp, det vill säga vinstandel, till underleverantörer redovisas under posten övriga kostnader.

Personalkostnaderna har under perioden uppgått 13,0 mkr att jämföra med 11,7 mkr året innan. Detta beror på att resultatet har belastats med kostnader i samband med omstrukturering av organisationen under årets sista kvartal. Genomsnittligt antal medarbetare under årets sista kvartal var 20 stycken vilket kan jämföras med 18 stycken vid förra året.

Inga investeringar i materiella anläggningstillgångar har skett under perioden.

Genom bolagets förvärv av Rezet.net ApS samt Kidz Wireless ApS har de immateriella tillgångarna ökat med 18,8 mkr med uppskjuten skatteskuld.

Under årets sista kvartal genomfördes en avskrivning om 1,9 mkr på de immateriella tillgångarna.

Disponibla likvida medel uppgick vid periodens slut till 539 tkr.

Kassaflödet från den löpande verksamheten för helåret uppgick till – 4,2 mkr (-20,0 mkr).

Personal och Organisation

Daydream har under året förvärvat

- Rezet.net ApS (januari 2005)
- Kidz Wireless ApS (september 2005)

Antalet anställda uppgick vid periodens slut till 20 personer (18 personer). Under året har huvudkontoret flyttats till Malmö.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

Daydream har under januari 2006 tecknat avtal om förvärv av Dreamland Poker, som är den första lokalt etablerade Internetportalen i Ryssland för onlinespel om pengar. Verksamhetens affärsidé är att, utifrån en leasad digital spelplattform, marknadsföra och tillhandahålla olika onlinespeltjänster på tillväxtmarknader. Dreamland Pokers marknad utgörs idag primärt av rysktalande spelare i Ryssland men även av rysktalande bosatta utomlands. En hörnsten i utvecklingen av Dreamland Poker är spelerbjudandets inhemska profil. Dreamland Poker ska uppfattas som ett ryskt spelalternativ.

Dreamland Poker är ett etablerat och ledande varumärke på den ryska marknaden för onlinespel, som en konsekvens av genomförd marknadsföring och etablerade samarbeten under 2005. Dreamland Poker har bland annat ett samarbetsavtal med en av Rysslands ledande mediakoncerner, Rambler Media Group, som är noterad på Londonbörsens AIM-lista. Dreamland Poker marknadsförs bland annat via Ramblers internetportal, som är en av Rysslands största och mest välbesökta sajter. Samarbetet har även omfattat marknadsföring och sändning av Dreamland Pokers TV-serie med så kallad Celebrity Poker med ryska kändisar, där Dreamland Poker står för både koncept och produktion av TV-serien. TV-serien som var den första i sitt slag i rysk TV sändes under 2005 och en repris-sändning är planerad till våren 2006.

Dreamland Pokers kunder spelar i det globalt framgångsrika nätverket B2B, vilket garanterar en hög likviditet av spelare vid alla tidpunkter.

Dreamland Pokers verksamhet utgör ett attraktivt komplement till Daydreams nuvarande verksamhet och utvecklade strategi. Bolagen kompletterar varandra avseende kunderbjudande, teknisk infrastruktur och kompetens.

- Dreamland Poker har ett etablerat varumärke och ett nätverk av samarbetspartners på en stor tillväxtmarknad för onlinespel om pengar.
- Daydream kompletterar Dreamland Pokers erbjudande med kompetens och upparbetade försäljningskanaler kring spel via mobiltelefonen.
- Dreamland Pokers ledning har fokus på marknadsföring och branding samt är väl förtrogna med rysk affärskultur och språk.

Förvärvet är villkorat av att bolagsstämman godkänner en apportemission om 14 miljoner B-aktier. Dreamland Pokers kassa uppgår till cirka 10 miljoner kronor.

För ytterligare information se Daydreams pressrelease som offentliggjordes den 27 januari 2006.

Ägarstruktur per 31 december 2005

	Namn	Antal AK B	Innehav (%)	Röster %
1	F BVJ CONSULT APS	2 519 000	11,95%	11,87%
2	D LEDSTIERNAN AB	1 785 342	8,47%	8,41%
3	F AMAGERBANKEN A/S	911 852	4,33%	4,30%
4	F JYSKE BANK A/S	734 147	3,48%	3,46%
5	F NORDEA BANK S A	719 649	3,41%	3,39%
6	F LEDSTIERNAN AB	540 000	2,56%	2,54%
7	D CARIS, MAGNUS	300 000	1,42%	1,41%
8	F CHRISTENSEN, LARS	220 000	1,04%	1,04%
9	F LEVIN, PETER	196 000	0,93%	0,92%
10	F LJUNGBERG, STEFAN	194 000	0,92%	0,91%

Förslag till vinstutdelning

Styrelsen föreslår ingen utdelning för perioden.

Årsredovisning och bolagsstämma

Daydreams årsredovisning för 2005 kommer att finnas tillgänglig på bolagets kontor samt på bolagets webbplats, www.daydream.se, från och med vecka 8, 2006. Årsredovisningen skickas ut på begäran telefon: 040-10 97 30, eller e-post: info@daydream.se.

Ordinarie bolagsstämma 2006 kommer att hållas den 7 mars 2006, kl 14,00 i Stockholm (lokal kommer att publiceras på bolagets webbplats inom kort). Kallelse kommer att publiceras i Post- & Inrikes Tidningar, i Svenska Dagbladet samt på bolagets webbplats fyra veckor innan stämman.

Rapporteringstillfällen under 2006

Daydream kommer att offentliggöra ekonomiska rapporter enligt följande:

Delårsrapport januari-mars:	28 april 2006
Delårsrapport januari-juni:	31 augusti 2006
Delårsrapport januari-september:	31 oktober 2006

Malmö, 31 januari 2006

Mads V Jörgensen, VD

Denna delårsrapport har inte granskats av bolagets revisor.

För ytterligare information:

Mads Jörgensen, VD, Daydream, mobil: +46 40 10 97 39, e-post: mads.jorgensen@daydream.se

Cecilia Eker, CFO, Daydream, mobil +46 40 10 97 39, e-post: cecilia.eker@daydream.se

IR-Kontaktservice:

Michael Peterson/Solberg

Telefon: +46 31-771 75 62, mobil: +46 (0)703 802 111, michael.peterson@solberg.se

Koncernens resultaträkning

Belopp i Tkr

	okt-dec 2005 3 månader	okt-dec 2004 3 månader	jan-dec 2005 12 månader	jan-dec 2004 12 månader
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	2 553	1 361	17 902	8 042
Summa intäkter	2 553	1 361	17 902	8 042
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-3 764	-2 176	-12 555	-13 888
Personalkostnader	-2 780	-3 137	-13 021	-11 649
Avskrivning immateriella tillgångar	-2 000	-520	-2 600	-1 182
Avskrivning materiella tillgångar	-179	-37	-299	-123
Nedskrivning koncerngoodwill	-	-369	-	-6 014
Rörelsens resultat	-6 170	-4 878	-10 573	-24 814
Finansiella investeringar				
Resultat från finansiella investeringar	-557	-146	-748	5 002
Resultat efter finansiella poster	-6 727	-5 024	-11 321	-19 812
Skatt	-198	-	-198	-
Koncernens resultat	-6 925	-5 024	-11 519	-19 812
Antal utestående aktier i genomsnitt	19 830 333	7 657 500	19 355 333	5 775 751
Resultat per aktie	-0,35 kr	-0,66 kr	-0,60 kr	-3,43 kr

Koncernens balansräkning

Belopp i Tkr

	31-dec 2005	31-dec 2004
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar	32 350	15 411
Materiella anläggningstillgångar	455	212
Summa anläggningstillgångar	32 805	15 623
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar, m m	9 527	3 634
Likvida medel	539	8 839
Summa omsättningstillgångar	10 066	12 473
Summa tillgångar	42 871	28 096
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital	23 665	19 889
Kortfristiga skulder	19 206	8 207
Summa eget kapital och skulder	42 871	28 096

Kassaflödesanalys

Belopp i Tkr	okt-dec 2005		okt-dec 2004		jan-dec 2005		jan-dec 2004	
Den löpande verksamheten								
Resultat efter finansnetto	-	6 727	-	5 024	-	11 321	-	19 812
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet								
Av- och nedskrivningar		2 179		926		2 899		7 319
Resultat avyttring/likvidation dotterbolag		-		-		-	-	5 543
Övrigt		345		-		236		-
Skatt	-	198		-	-	198		-
Kassaflöde från den löpande verksamheten								
Före förändringar av rörelsekapital mm	-	4 401	-	4 098	-	8 384	-	18 036
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar		351	-	1 340	-	3 139		87
Ökning/minskning av kortfristiga skulder		7 592		69		7 291	-	2 052
Kassaflöde från den löpande verksamheten		3 542	-	5 369	-	4 232	-	20 001
Investeringsverksamheten								
Företagsförvärv		-		-	-	814		5 411
Periodens investeringar, netto	-	3 767	-	82	-	3 954	-	560
Kassaflöde efter investeringar	-	225	-	5 451	-	9 000	-	15 150
Finansieringsverksamheten								
Nyemission		-		14 048		-		22 844
Aktieägartillskott		-		-		700		-
Återbetalning moms på emissionskostnader		-		-		-		1 004
Förändring av likvida medel	-	225		8 597	-	8 300		8 698
Likvida medel								
Ingående behållning		764		242		8 839		141
Årets kassaflödeseffekt på likvida medel	-	225		8 597	-	8 300		8 698
Utgående behållning		539		8 839		539		8 839
Disponibla medel		539		8 839		539		8 839

Förändring i eget kapital**Koncernen 2005-01-01 - 2005-12-31**

Belopp i Tkr	Aktiekapital	Bundna reserver	Ansamlad förlust	Summa
Belopp vid periodens ingång	30 630	26 076	- 37 740	18 966
Effekter av omräkning enligt IFRS			923	923
Resultatdisposition enligt bolagsstämmbeslut		- 26 108	26 108	-
Aktieägartillskott			700	700
Omräkningsdifferens		32	204	236
Nyemissioner, justering föregående år				-
Apportemissioner	11 564	2 795		14 359
Periodens resultat			- 11 519	- 11 519
Belopp vid periodens utgång	42 194	2 795	- 21 324	23 665

Förändring i eget kapital**Koncernen 2004-01-01 - 2004-12-31**

Belopp i Tkr	Aktiekapital	Ej reg aktie- kapitalökning	Bunda reserver	Ansamlad förlust	Periodens resultat	Summa
Belopp vid periodens ingång	3 787	630	17 765	- 34 760		- 12 578
Registrering nyemission	630	-630				-
Resultatdisposition enl bolagsstämmbeslut			- 17 755	17 755		-
Nyemissioner	3 448	15 315	4 081			22 844
Apportemission	7 450		20 981			28 431
Återbetalning moms på emissionskostnader			1 004			1 004
Periodens Resultat					- 19 812	-19 812
Belopp vid periodens utgång	15 315	15 315	26 076	- 17 005	- 20 735	19 889

Nyckeltal

	Jan-Dec 2005	Jan-Dec 2004
	12 månader	12 månader
Nettoomsättning, Tkr	17 902	8 042
Rörelseresultat, Tkr	-10 573	-24 814
Resultat efter fin poster, Tkr	-11 321	-19 812
Balansomslutning, Tkr	42 871	28 096
Avkastning på eget kap, %	Neg	Neg
Avkastning på sysselsatt kapital, %	Neg	Neg
Soliditet, %	55,2	70,1
Medeltal anställda, st	20	18
Börskurs vid perioden slut, kr.	2,81	2,74
Antalet aktier, st per bokslutsdag	21 096 999	7 657 500
Beslutat ej verkst. Ökning av antal aktier, st	-	7 657 500
Eget kapital per aktie	1,12	1,3
Kassaflöde per aktie efter investering, kr	-0,43	-0,99

Redovisningsprinciper

Koncernens finansiella rapporter har upprättats i enlighet International Financial Reporting Standard (IFRS). Reglerna skall oavkortat följas av listade bolag inom den Europeiska Unionen. Tidigare jämförelse perioder har räknas om och redovisas i enlighet med IFRS. En beskrivning av de väsentligaste skillnaderna mellan tidigare rapporterade perioder och IFRS påverkan lämnas i slutet av denna rapport där även en avstämning lämnas.

Moderbolaget och koncernen har inte redovisat någon uppskjuten skattefordran hänförlig till underskottsavdrag. IAS 12 anger att redovisning av uppskjuten skattefordran skall ske endast ifall det är sannolikt att det uppkommer skattepliktiga överskott mot vilka de avdragsgilla temporära skillnaderna kan utnyttjas. Vid årsskiftet uppgick ansamlade underskottsavdrag till ca 141 mkr. I balansräkningen redovisas värdet av dessa underskott till 0 mkr. Med nuvarande skattesats om 28 %, finns en framtida möjlighet att redovisa en uppskjuten skattefordran om ca 39 mkr. Eftersom Daydream under året har förvärvat ett antal bolag genom apportemissioner, kan ackumulerat underskott förändras med avseende på hur stor andel av ansamlade underskottsavdrag som förfaller avdragsmässigt i och med det nya ägande som uppstått vid apportemissionerna.

Beskrivning av förändringar i koncernens redovisningsprinciper vid införandet av IFRS samt avstämning mellan IFRS och tidigare använda principer

Daydreams öppningsbalansräkning den 1 januari 2004 är identisk med utgående balansräkning per 2003-12-31. I och med att ändringar i IFRS kan uppstå under hela 2005 skall öppningsbalansen betraktas som preliminär.

I IFRS 1 återfinns övergångsreglerna som påvisar att alla standarder skall tillämpas retroaktivt. I IFRS 1 finns det dels tvingande bestämmelser, dels frivilliga undantag från huvudregeln. Daydream tillämpar de frivilliga undantagen som anges nedan.

Daydream har valt att inte tillämpa IFRS 3 på företagsförvärv som beslutades och genomfördes före tidpunkten för övergången till IFRS.

Enligt IFRS skall inte goodwill skrivas av. I balansräkningen förvärvad och angiven goodwill skall istället omprövas varje år eller oftare ifall det finns omständigheter som tyder på det.

Avskrivningar gällande goodwill för perioden 2004-01-01 – 2004-12-31 med beloppet 923 tkr. har återförts. Bokfört värde per 2005-12-31 motsvarar därför värdet per 2004-01-01 som är tidpunkten för övergången till IFRS.

Vid ingången av 2004 så fanns det goodwill från förvärvet av Twine Media AB. Detta goodwill skrevs ned i sin helhet under 2004, därför är kvarvarande goodwill, utgående balans att härröra från följande förvärv:

Goodwill per 2005-12-31

Daydream Mobile AB	5 074 tkr
It's Alive Mobile Games AB	9 071 tkr
Rezet.net ApS	8 286 tkr
Summa	22 431 tkr

Bolaget har vid årets slut genomfört impairment test. Styrelsen har inte funnit något nedskrivningsbehov nödvändigt.

Avstämning mellan tidigare rapporter och efter IFRS införande

Koncernens resultaträkning

Belopp i Tkr	Jan-dec 2004	Effekt av IFRS	Justerad Jan-dec 2004
	12 månader	12 månader	12 månader
Rörelsens intäkter			
Nettoomsättning	8 042		8 042
Summa intäkter	8 042		8 042
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	-13 888		-13 888
Personalkostnader	-11 649		-11 649
Avskrivning immateriella tillgångar	-2 474	923	-1 551
Avskrivning materiella tillgångar	-123		-123
Resultat vid likvidation av dotterföretag	-102		-102
Rörelsens resultat	-20 194	923	-19 271
Finansiella investeringar			
Resultat från finansiella investeringar	-541		-541
Resultat efter finansiella poster	-20 735	923	-19 812
Betald skatt	0		0
Koncernens resultat	-20 735	923	-19 812
Antal utestående aktier i genomsnitt	5 775 751		5 775 751
Resultat per aktie	-3,59		-3,34

Koncernens balansräkning

Belopp i Tkr		31 dec 2004	Effekt av IFRS	Justerad 30 dec 2004
	Not			
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar	1	14 488	923	15 411
Materiella anläggningstillgångar		212		212
Summa anläggningstillgångar		14 700	923	15 623
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar, m m		3 634		3 634
Likvida medel		8 839		8 839
Summa omsättningstillgångar		12 473		12 437
Summa tillgångar		27 173	923	28 096
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital	1	18 966	923	19 889
Kortfristiga skulder		8 207		8 207
Summa eget kapital och skulder		27 173		28 096

Not 1 Goodwill

Avskrivningar 923

Summa 923